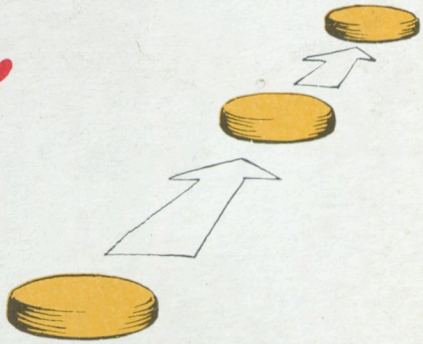
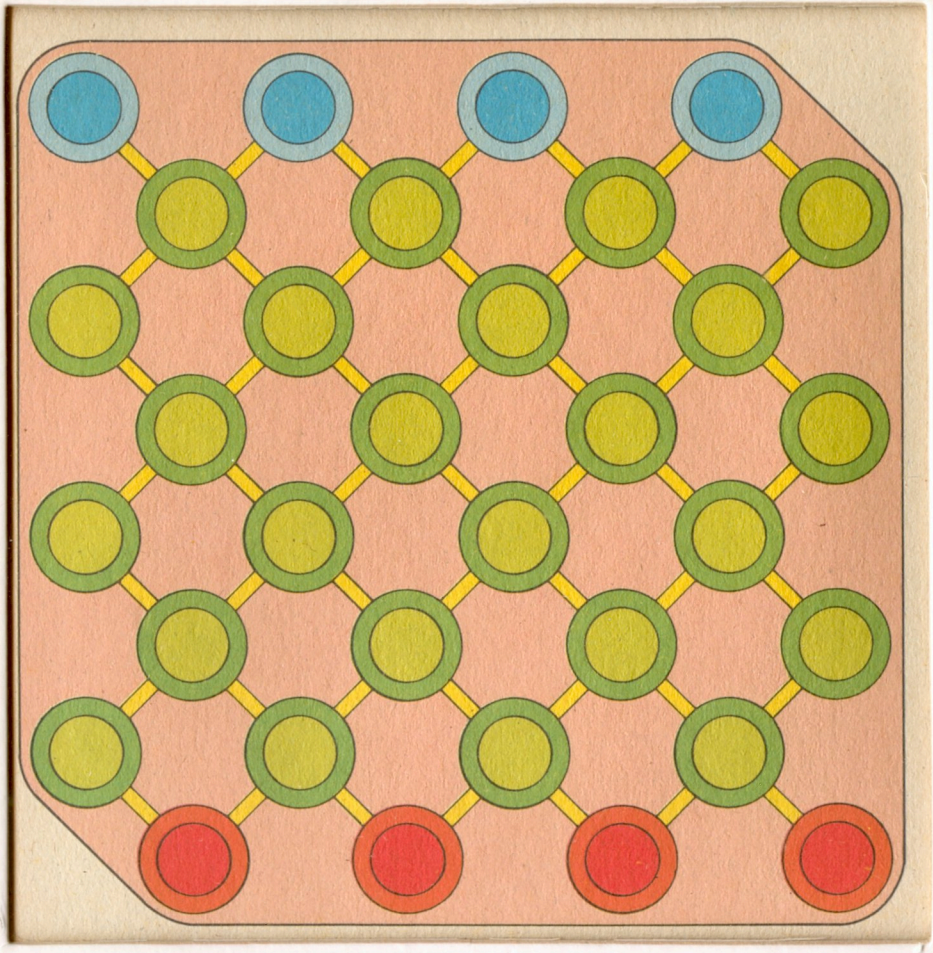
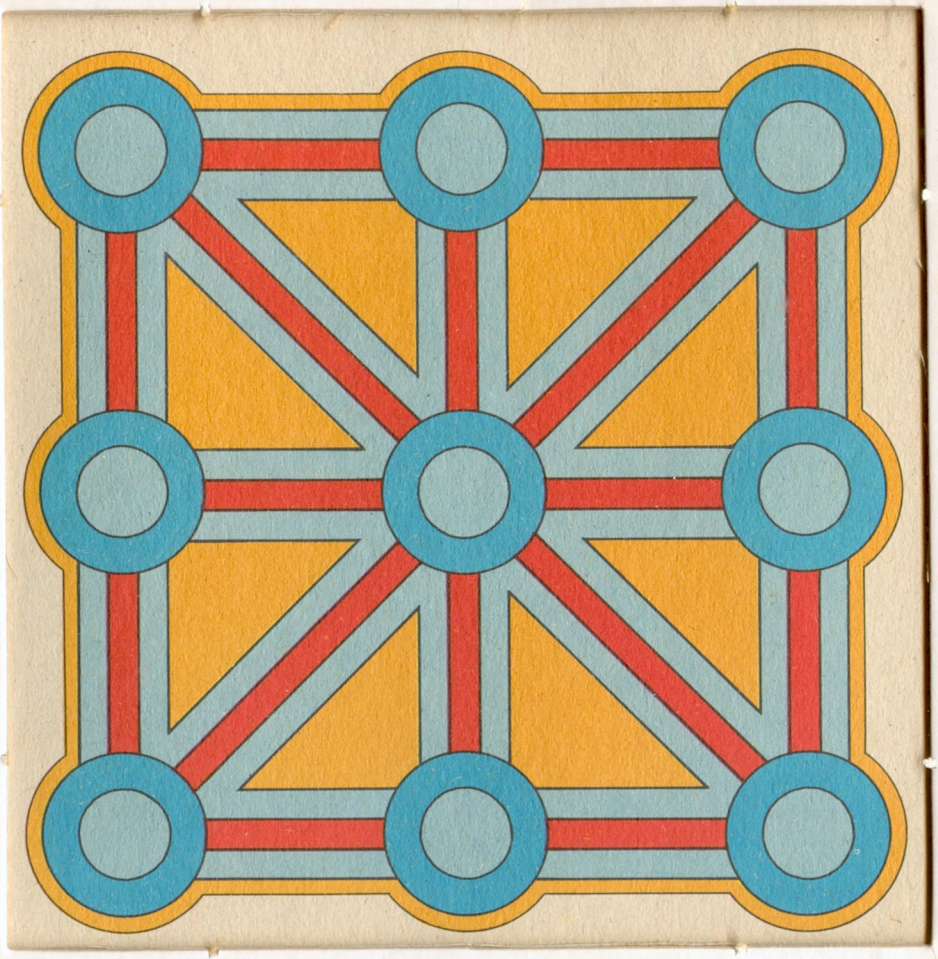
pasa el tiempo volando



IBERIA
LINEAS AEREAS DE ESPAÑA





IBERIA

LINEAS AEREAS DE ESPAÑA

TRES EN RAYA

REGLAS DEL JUEGO:

Cada jugador recibe tres fichas del mismo color. Los jugadores deciden quién empieza la partida.

Cada jugador en su turno, sitúa una de sus fichas en las casillas del tablero, tratando de colocar tres fichas del mismo color en línea.

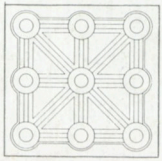
Cuando se han colocado las seis fichas sin haber conseguido situar 3 en raya, cada jugador en su turno, desplazará una hasta otra casilla vacía a través de una línea de conexión.

La partida finaliza cuando uno de los jugadores consigue colocar 3 fichas en línea. El primer jugador que lo consigue es el ganador.

NOUGHTS AND CROSSES

RULES OF THE GAME:

Each player receives three counters of the same colour. The players decide who is going to start the game.



Each player, in turn, places one of his counters in the squares on the board, trying to place three counters of the same colour in a straight line.

When the six counters have been placed, without any three of them being in line, each player at his turn will slide one of his counters to another empty square via one of the connection lines.

The game finishes when one of the players manages to place his three counters in line. The first player to do so is the winner.

GATO Y RATON

REGLAS DEL JUEGO:

Un jugador recibe las cuatro fichas del mismo color y las coloca en las casillas rojas del tablero. El otro jugador recibe la ficha de distinto color y la coloca en la casilla azul que desee. Las 4 fichas del mismo color deben intentar acorralar a la otra, impidiéndole cualquier movimiento. Esta ficha debe intentar llegar a una casilla roja.

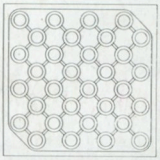
Las 4 fichas del mismo color pueden moverse hacia delante y hacia los lados, pero no hacia atrás. La otra ficha también podrá moverse hacia atrás.

Gana el jugador que tiene las 4 fichas iguales si logra bloquear la ficha de su oponente. Por el contrario, gana el jugador que tiene la ficha distinta si consigue colocarla en una de las casillas rojas.

CAT AND MOUSE

RULES OF THE GAME:

One player receives the four counters of the same colour and he places them in the red squares on the board. The other player receives the counter of the different colour and places it on the blue square of his choice. The four counters of the same colour should try to trap the other one, impeding it any movement whatsoever. This counter should try to reach a red square.



The four counters of the same colour may move forewards and sideways, but not backwards. The other counter can move backwards too.

The player with the four counters of the same colour wins if he manages to trap the other counter. The player with the single counter wins if he manages to place it on any one of the red squares.